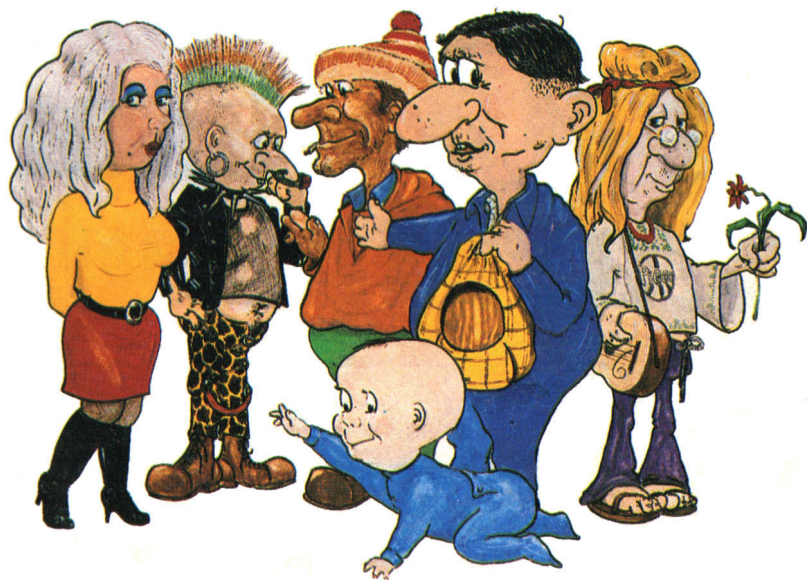
UNISCITI ALLA BANDA!

"Wally Family"

La softrivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48K

SOMMARIO

5 Posta

6 Sfida al Campione

8 Notizie

12 **Everyone's a Wally**

19 Display

20 Collisioni

22 Archivio

27 Fuochi nella notte

N. 4
Settembre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Piero Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

Una guida per programmare

Ho da pochi mesi acquistato uno Spectrum 48 K. Dopo i primi mesi passati a giocare ho iniziato a realizzare i primi programmi.
Trovo però che il manuale venduto insieme al computer sia estremamente scarno. Potete consigliarmi qualche testo che mi aiuti.

Salvatore Inzirillo
Catania

I libri che trattano i problemi di programmazione sono ormai alcune centinaia. In particolare quelli che si occupano della programmazione e del Basic Spectrum toccano il centinaio. Scegliere non è dunque sicuramente una delle cose più facili.
Noi possiamo consigliarti uno dei più recenti pubblicati dal Gruppo Editoriale Jackson. Scritto da Mike Lord ha per titolo "Alla scoperta del Basic Spectrum". Si tratta di un itinerario guidato attraverso tutte le caratteristiche della macchina assistito volta per volta da una serie di consigli e di piccoli programmi che aiutano a comprendere tutte le caratteristiche dello strumento.
Si passa quindi dall'istruzione Print, al trattamento delle variabili, agli array, alla definizione del movimento e così via. Il volume, accompagnato da una cassetta che registra tutti i programmi esposti su carta è in vendita a 34.000 lire.

Adventure

Leggo spesso sulle riviste il termine Adventure riferito ad un tipo di gioco. Sapreste spiegarmi di cosa di tratta?
Cristiano Vecchi, Lodi

Gli adventure sono dei programmi nei quali ci si trova inseriti in una certa situazione e ci si deve muovere in un determinato, il più delle volte sconosciuto, ambiente. Invece di utilizzare joystick o paddle per muoversi per esempio dentro un labirinto, si deve scrivere con la tastiera sul video il comando appropriato. Supponiamo che vi troviate all'interno di una stanza con una porta, un libro e una radio. Avete tre possibilità di azione: uscire dalla porta, accendere la radio o sfogliare il libro. Ciascuno di questi comandi vi farà avere dal computer delle risposte che vi indicheranno in quale direzione muovervi. La porta per esempio può non aprirsi senza un determinato codice che dovete andare a trovare all'interno delle pagine del libro o che dovete scoprire attraverso le parole della radio. Ci siamo spiegati? Speriamo di si. Gli adventure comunque stanno riscuotendo un grande successo in questo momento anche se in genere si tratta di programmi interamente realizzati in inglese.

Con il tagliando "sfida al campione" sono arrivate numerose fotografie di records.
Siete molto bravi a giocare ma purtroppo non possiamo sostenere lo stesso per le foto degli schermi inviateci.
Siamo sicuri che siete in buona fede e che i punteggi sono reali ma se riuscissimo a decifrarli anche dalle foto non sarebbe una cattiva cosa!
Ecco dunque alcuni consigli per fotografare bene il televisore.
Chi utilizza una fotocamera Polaroid o simili deve piazzarla davanti allo schermo su un cavalletto o su un piano ben stabile, alla distanza minima di messa a fuoco. Centrate il più possibile lo schermo, oscurate il locale chiudendo finestre e porte a vetri e, spegnendo le luci, immortalate il vostro successo.
Chi fotografa con una fotocamera tradizionale, metta alla distanza minima di messa a fuoco il suo obiettivo (meglio fotografare con un 50 mm) e si avvicini il più possibile al televisore controllando nel mirino che l'immagine dello schermo sia ben nitida e centrata. Anche in questo caso servitevi di un cavalletto e impostate un tempo di otturazione di 1/15 di sec. Se usate una pellicola a 100 ASA, impostate sulla ghiera dei diaframmi il valore f 5,6 chiudete porte e finestre, spegnete la luce e scattate.
Per sicurezza fate anche una fotografia con il diaframma a f4.
Chi invece impiega una pellicola più sensibile, a 400 ASA, sempre con il tempo di 1/15 deve impostare un valore di diaframma di f8. Per sicurezza comunque, anche in questo caso fate un altro scatto a f11 e a f5,6.
Non usate flash o potenti lampade verso lo schermo, perché otterrete soltanto la fotografia di un bel riflesso.
Se non vi fidate di questi consigli fate male. Le foto pubblicate per illustrare le recensioni di questo mese non sono poi male, vero?

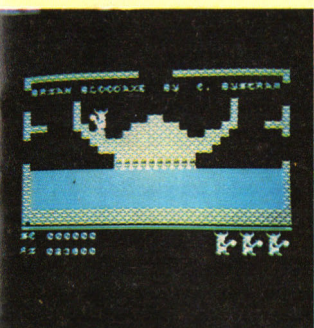
Consigli per Pyjamarama

Dai consigli per fotografare a quelli per aiutare il povero Wally in Pyjamarama.
Sono molti i lettori che, disperati, ci hanno chiesto un aiuto.
Nella presentazione abbiamo voluto mettervi

SFIDA AI

Michele Avanzo di Vicenza ci ha inviato la fotografia che vedete riprodotta qui sopra; dichiarando di avere raggiunto il record di 23800 punti nel gioco Brian Bloodaxe. Innanzitutto caro Michele, grazie per la fotografia e per l'attenzione verso Jackson Soft Oro, ma non ti pare che il record sia un po' bassino? E poi quei tre omini in basso a destra non ti dicono niente? Riprova e mandaci un record un po' più consistente, comunque come vedi

CAMPIONI

la fotografia la pubblichiamo lo stesso.

sulla buona strada, ora ecco altri suggerimenti.

Una volta rese inoffensive le piante carnivore nel modo descritto nella presentazione e raccolta la tanica vuota, dovete tornare nella stanza delle galline e raccogliere la moneta.

Recatevi nuovamente in fondo alle scale ed entrate nella cucina. Attraversatela e azionate il pulsante dell'ascensore nella stanza accanto.

Ora recatevi nella stanza con i barili, attraversate la porta a sinistra e vi troverete nella stanza degli ascensori.

Andate verso il box numero "1" e saltate verso la lampada accendendola. Uscite dalla porta, attraversate la stanza con i fantasmi e riempite la tanica entrando nella porta di fronte.

Fate ritorno allo schermo degli ascensori e questa volta accendete la lampada numero "2".

Uscite nuovamente ed abbandonate in un posto sicuro la tanica con la benzina. Fatevi cambiare la moneta dalla macchina apposita, dove c'è il tasto di aiuto e andate nella stanza in cima alla prima rampa di scale. Entrate e raccogliete il martello. Scendete dalle scale e resettate l'ascensore. Ora salite tutte e due le rampe, entrate nella stanza da letto e azionate il bottone di aiuto.

Tornate nella stanza degli ascensori e prendete l'estintore in cambio del martello. Selezionate l'ascensore "1" e attraversando la stanza con i fantasmi entrate nella stanza con le ceste del té.

Uscite dalla finestra ed attraversando il terrazzo entrate nel cunicolo.

Evitando i mattoni andate verso destra e lasciatevi cadere, correte a sinistra, prendete la chiave quadrata, uscite a sinistra ed abbandonate l'estintore.

Dirigetevi verso la seconda rampa delle scale, scendete ed entrate dalla porta frontale nella stanza del biliardo. Prendete la pistola laser senza lasciare la chiave quadrata.

Ora riazionate il pulsante degli ascensori e di aiuto. Andate alla stanza degli ascensori, accendete la lampada "3" e prendete la chiave triangolare.

Tornate alla stanza degli ascensori azionate la lampada "1" e poi... provate a continuare voi, che ne dite?

JOYSTICK PER TUTTI I GUSTI

Grazie alle numerose interfaccie, il joystick, fino a poco tempo fa, sconosciuto accessorio per i possessori dello Spectrum, è diventato indispènsabile per chi vuole dare il massimo nelle sfide nei videogiochi.
Il joystick Mastershot è realizzato dalla Mastertronic e viene venduto in due versioni ad un prezzo di 15.000, e 39.000 lire.
Particolarità interessante è la possibilità di giocare ad una distanza di 5 metri dal computer grazie ad un dispositivo ad alta precisione.
La versione più costosa è dotata di un meccanismo di autofuoco per sparare senza sosta.
Prodotti dalla Suzo sono invece il possente Super Stick e il The Arcade, sempre importati da Mastertronic.
Il primo vi dà la sensazione di trovarvi in una vera sala giochi.
Su una base ben solida è posta la leva del joystick con in cima il suo pulsante. Altri due pulsanti sono ai due lati della leva.
Il secondo tipo è un joystick più classico ed è commercializzato in tre versioni: Turbo, compatibile con tutti gli standard, MSX compreso, Beige e Nero non compatibile con i computer MSX.
Arcade ha inoltre due pulsanti di sparo e una ottima precisione grazie all'utilizzo di microinterruttori.

COLORI A MILLE

Sull'onda del ritorno ad una moda che fu dei primi anni settanta e che si ispirava in particolar modo ad immagini fantastiche e colorate, PSYCHEDELIA della LLAMASOFT vi aiuta nel creare stupendi effetti e giochi di colori.
Tenendo fede alla filosofia della psichedelia che ricerca ovunque ispirazioni per i viaggi creativi, Jeff Minter, il realizzatore del programma, consiglia di lavorare con sottofondo musicale.
Immagazzinati nel programma ci sono già 8 figure che possono essere selezionate, miscelate e variate grazie a semplici comandi. Gli effetti ottenibili sono stupendi e attireranno l'attenzione di curiosi o creeranno l'atmosfera giusta durante qualche festa.

LO SPORT NEL COMPUTER

Hypersports, la famosa serie sportiva realizzata originariamente dalla Konami per i videogiochi da bar ora è disponibile anche per lo Spectrum.

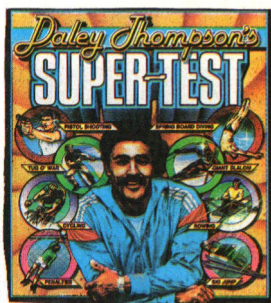
Nuoto, tiro con l'arco, tiro al piattello, salto triplo, sollevamento pesi e l'esercizio al cavallo sono le specialità che l'Imagine ha incluso in Hypersports chiaramente ispirato alla seconda versione di Hyperolimpics.

La tecnica del gioco è uguale a quella utilizzata nelle versioni da bar. La velocità viene indicata da una barra, sono richiesti punteggi minimi per la qualificazione e esiste la possibilità di memorizzare i tre migliori risultati ottenuti.

Daley Thompson, il simpatico ed eccentrico campione olimpico di Decathlon è ancora protagonista di un nuovo videogioco.

La Ocean, dopo il successo dell'anno scorso del Daley Thompson's Decathlon, ha utilizzato il simpatico campione per realizzare Daley Thompson's Supertest.

Tiro alla fune, tiro con la pistola, calci di rigore, tuffi, cannottaggio, ciclismo, slalom gigante e salto con gli sci sono le discipline che mettono alla prova la vostra abilità.

La Boxe, lo sport più antico del mondo, ha finalmente fatto il suo ingresso nel mondo dei giochi per computer.

Il primo programma di questo tipo si chiama Frank Bruno's Boing ed è realizzata dalla Elite.

Frank Bruno è lo sfidante britannico e deve incontrare 8 dei più terribili pesi massimi mondiali.

Ironici e divertenti sono i nomi e le facce degli otto campioni da sfidare (l'italiano con poca fantasia si chiama Ravioli Mafiosi) e diverse sono le loro caratteristiche.

La visione del gioco è stupenda e vi da quasi l'impressione di prendere i pugni. I round sono della durata di 3 minuti con tanto di Knock-down e K.O.

Il secondo gioco di boxe è Knock Out ed è realizzato dalla Alligata.

La visione del gioco è fissa e laterale.

Anche in questo caso si combatte per il titolo dei pesi massimi e difficile sarà rimanere in piedi per tutte le riprese senza crollare al tappeto.

CAMBIO DELLA GUARDIA ALLA SINCLAIR

La crisi che ha colpito il settore dei computer ha costretto uno dei pionieri del personal a cedere parte del suo "impero".
Stiamo parlando di Sir Clive Sinclair, principale azionista della omonima ditta, che si è visto costretto a cedere il 75% delle azioni della Sinclair Research a Robert Maxwell, un editore proprietario del Mirror Group e di alcune pubblicazioni tra cui il Daily Mirror.
La crisi della principale ditta inglese di micro computer sembra essere stata causata da grossi problemi di liquidità.
La Banca d'Inghilterra aveva già tentato una vana operazione di salvataggio verso le banche creditrici.
Maxwell ha dichiarato che la Sinclair rimane un importante patrimonio nazionale e che possiede un potenziale tecnologico notevole.
Chiaro il suo riferimento all'ultimo progetto del wafer semiconduttore ad integrazione di scala sviluppato dai ricercatori inglesi e richiesto dalle industrie più famose.
Il passaggio di proprietà della Sinclair non deve allarmare i milioni di possessori dei computer inglesi.
La produzione di Spectrum + e QL non viene sospesa e nuovi progetti sono in cantiere.
Inoltre almeno per il futuro prossimo le case produttrici di software non hanno ancora minacciato il black out.

SINCLAIR 128K?

La notizia fornita da alcune software house è clamorosa ed annuncia la prossima uscita di un nuovo Spectrum a 128K.
«Non l'abbiamo ancora anche se siamo già in lista d'attesa. Ci aspettiamo la sua presentazione per il periodo di Natale» ha dichiarato il responsabile di una delle maggiori case produttrici di software inglese confermando così le anticipazioni già pubblicate su alcune riviste.
La nuova macchina sarà basata sullo Z80 e avrà incorporato un modo per commutare 64 e 16K di blocchi di RAM perché il chip a otto bit non può indirizzare 128K.
Alla Sinclair non smentiscono e affermano: «Abbiamo sempre desiderato che lo Spectrum diventasse una vera famiglia di computer e vogliamo vedere se riusciamo a farla crescere».
In attesa di una conferma ufficiale, si parla anche di altri progetti come la realizzazione di una nuova interfaccia I.
Questo modello dovrebbe avere il microdrive incorporato e sarà venduto a metà prezzo rispetto al corrente sistema di Interfaccia I.

ARRIVA SUPERMAN

Superman, l'eroe per eccellenza sarà prossimamente il protagonista di un videogioco.
La Beyond ha infatti deciso di realizzare un gioco ispirato al famoso personaggio.
«Avrà il più possibile una grafica simile ai cartoni animati ed ogni parte del gioco verrà approvato dalla DC comics, gli inventori di Superman» ha detto Clive Bailey responsabile della Monolith, l'etichetta che ha avuto l'incarico dalla Beyond di realizzare il gioco.
Sicuramente altri personaggi della DC comics come Batman e Supergirl verranno usati per altre avventure.
L'uscita di Superman è prevista per l'autunno.

Everyone's a Wally

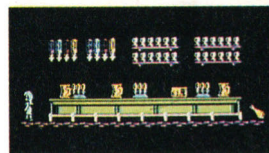
Prosegue la saga di Wally Week che questa volta viaggia in compagnia della sua strampalata famiglia, alle prese con i problemi del bilancio familiare e con una cassaforte con un codice difficile da scoprire.

Come promesso, il simpatico WALLY è tornato per una delle sue fantastiche avventure in compagnia della sua famiglia e dei suoi amici.
Dopo gli incubi casalinghi e il sudore versato in officina, il nostro simpatico eroe va alla ricerca di un po' di soldi tra i palazzi e le strade della sua città.
I fedeli lettori di Oro Soft ritroveranno in Everyone's a Wally l'intricata storia di Pyjamarama affiancata all'abilità arcade di Automania per il più completo e complesso platfforme game mai realizzato. Pensate che oltre a Wally potete scegliere di comandare ciascuno degli altri 5 personaggi.
Questi nuovi protagonisti sono una novità per il mondo dei videogiochi. Non è escluso che, cambiando una consuetudine che ha portato personaggi televisivi o del fumetto sul computer, Wally e soci possano ricevere l'onore di una serie televisiva o di qualche cartone animato-fumetto. Per ora la Mikro.Gen si è limitata a realizzare una canzone cantata da Mike Berry intitolata proprio Everyone's a Wally.
Inoltre il prossimo numero di Jackson Soft Oro conterrà una nuova avventura di Herbert, il pestifero figlio di Wally.

I personaggi

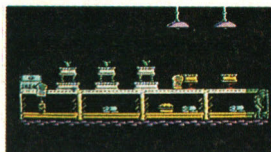
Il tuttofare Wally questa volta si è specializzato come muratore. Il suo compito principale è quello di costruire muri usando il cemento.
Wilma, la sua dolce consorte, anche se non ha la clava, predilige andare per shopping.
Herbert è il piccolo pargoletto di Wally e Wilma. È l'unico personaggio autonomo che non può essere comandato. Camminando a quattro zampe si aggira per le strade della città sfuggendo a qualsiasi vostro controllo e rubandovi energia quando lo toccate.
Due classici ed eccentrici personaggi sono Tom, il meccanico punk e Harry l'elettricista hippie.
Chiude la schiera degli amici Dick l'idraulico.

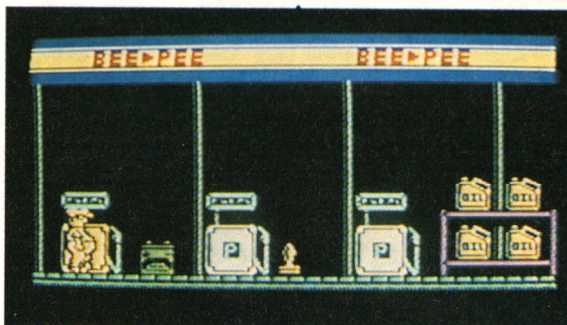
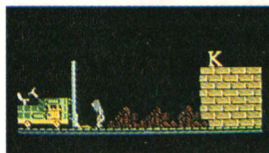
Il gioco

Wally Week protagonista incontrastato delle nostre avventure si ritrova assieme ai suoi amici davanti alla fontana della piazza principale della cittadina.
Appena la fontana smette di funzionare i 5 protagonisti si recano a svolgere la propria attività, Wally invece rimane immobile ad attendere i vostri comandi.
Ogni personaggio inizia il gioco con due vite più

una quantità di energia e trasportando due oggetti (Wally per esempio inizia con un oliatore vuoto e un fùsibile).
Obiettivo principale del gioco è quello di raccogliere le lettere del codice richiesto per aprire la cassaforte della banca e quindi pagare le paghe di tutti i personaggi.
Le lettere sono sparse assieme a numerosi oggetti per tutta la città.
Ognuno dei componenti della gang ha dei lavori particolari da svolgere e l'aumento delle paghe vi procura tè, pranzi e pause che oltre ad aumentare la vostra energia, indicano anche il progresso nell'avventura.
La novità principale del gioco è comunque il fatto di poter comandare uno dei 5 personaggi. Questo vi dà la possibilità di svolgere lavori che altrimenti Wally non riuscirebbe a realizzare ed inoltre vi quadruplica le vite. Come detto ogni personaggio è interattivo e può essere comandato premendo il corrispondente tasto quando si trova sullo schermo. Per esempio se state comandando Wally e vi trovate nello schermo assieme a Wilma potete calarvi nei suoi panni premendo il tasto 2. Nel caso premiate un tasto corrispondente ad un personaggio non presente sullo schermo vi apparirà in alto l'indicazione del luogo in cui si trova in quel momento.
I lavori da compiere sono i più varii come aggiustare la fontana, costruire un muro, riparare il gas, completare una nave e così via.
Se entrate in alcuni luoghi senza il giusto oggetto potete sprofondare in una tetra sala cinematografica animata da uno spettro che non vi darà scampo.
In altre parti della città potete imbattervi in animali ed oggetti che con il solo tocco vi possono fare perdere energia. Così nel campo da gioco trovate gli uccelli, nello zoo, quando riuscite ad entrarvi, una scimmietta dispettosa che vi lancia banane, nella birreria dei boccali di birra, nell'ufficio postale francobolli volanti e anche strane frecce per il lunghissimo parco posto ai confini della città.

Schermi e oggetti

Come detto il gioco si svolge tra le strade e i palazzi della città di Wally. Potete trovare luoghi tipici come il parco, la birreria, l'ufficio postale, la libreria, la banca, il parco giochi, la drogheria e molti altri.
Sparsi in ogni schermo ci sono gli oggetti e le lettere per aprire la cassafor-

te.
Ogni personaggio può raccogliere e trasportare un massimo di due oggetti. Come in Pyjamarama l'oggetto viene raccolto passandoci semplicemente sopra: automaticamente viene scambiato con quello più in basso.
Gli oggetti sono dei più vari e il loro uso deve essere distribuito tra i vari personaggi.
Potete trovare, solo per elencarvene alcuni, una pipa, una bottiglia vuota, una toppa, una chiave inglese, una maschera del gas, un'aringa rossa, sabbia, cemento, un fusibile, chewing gum.
Anche in Everyone's a Wally esiste una stanza dedicata ad un videogioco.
Mentre in Pyjamarama il videogioco nel videogioco era chiaramente ispirato a Space Invaders in questo caso vi troverete in una riedizione di Asteroids. Per accedere a questa speciale stanza dovete introdurvi in una delle due cabine telefoniche. Subito vi troverete in un mondo particolare ed astrale. Dirigendovi verso l'uscita opposta vi ritroverete in un'altra parte della città in corrispondenza con la seconda cabina telefonica.

Comandi

Avete tre possibilità per

impostare i controlli:
Tasto 1: joystick Sinclair.
Tasto 2: joystick Kempston (corrispondente a quelli più comuni usati per Atari o Commodore).
Tasto 3: uso tastiera.
In questo caso il programma usa automaticamente questi tasti:
Q,E,T,U,O - sinistra
W,R,Y,I,P - destra
TERZA FRECCIA - uscita dallo schermo
QUARTA FRECCIA - salto.
I tasti per richiamare i personaggi sono:
1 - Seleziona WALLY
2 - Seleziona WILMA
3 - Seleziona TOM
4 - Seleziona DICK
5 - Seleziona HARRY
Usando il joystick questi sono i comandi:
Sinistra - muove sinistra
Destra - muove destra
Avanti - esci schermo
Fuoco - salto.
Per selezionare i personaggi usate sempre la tastiera.
Usando l'opzione Kempston può capitare che i

movimenti del joystick corrispondano ad alcuni tasti.
Così in basso corrisponde a TOM, in su a DICK, il pulsante ad HARRY, destra a WILMA e sinistra a WALLY. Questo vi può creare degli inconvenienti impedendovi alcune mosse quando vi trovate in uno schermo con un personaggio.

Consigli

Siamo certi che Pyjamarama vi ha impegnato molto nel riuscire a trovare la chiave della sveglia.
Provate a moltiplicare per 5 le difficoltà di Pyjamarama e vi renderete conto della difficoltà di Everyone's a Wally.
Ogni personaggio infatti ha un suo compito specifico e deve usare un oggetto particolare.
La cosa più semplice è iniziare muovendo subito Wilma.
Il suo compito è riuscire a raccogliere la lettera B. Inoltre Wilma deve riportare i libri uno due e tre nella biblioteca scambiandoli con gli oggetti depositati sui tavoli.
Il cibo sparso per i vari schermi è utile per incrementare l'energia. Wally non è molto esigente e mangia e beve di tutto, mentre gli altri personaggi sono molto più schizzinosi.
Non perdete tempo nel parco infestato dalle frecce mobili. Continuando ad avanzare rischiate di perdervi consumando energia inutile.
Spero che la filosofia di base del gioco sia ben chiara. Proseguire nella spiegazione potrebbe irritare i giocatori amanti del gusto della scoperta.
State comunque tranquilli perché nei prossimi numeri di Oro Soft vi daremo ampi consigli.

Istruzioni per il caricamento

Introducete la cassetta nel registratore con il nastro all'inizio. Quindi scrivete:
LOAD "", premete RETURN e il tasto PLAY del registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento, controllate il volume, l'allineamento della testina del registratore e per ultimo la velocità. ■

Guida all'input Spectrum

Per evitare errori nella riproduzione dei listati, abbiamo sostituito i simboli grafici tipici dello Spectrum con alcuni codici. Per battere i listati che pubblichiamo occorre dunque ricordarsi quanto scriviamo qui sotto.

I caratteri grafici compaiono nei listati in forma abbreviata, racchiusi in parentesi graffe.
Il primo carattere all'interno della parentesi rappresenta, se si tratta di un numero, le volte che devono essere battuti simboli dello stesso tipo; se omesso tale numero è inteso uguale ad uno.
Il tipo di carattere grafico è invece presentato nel seguente modo: gx, con x numero compreso tra 1 e 8, indica i caratteri grafici predefiniti ottenuti premendo i corrispondenti tasti, gsx, per quelli disponibili premendo contemporaneamente CAPS SHIFT.
I caratteri grafici definibili (caratteri da A ad U in modo grafico) sono stampati in maiuscolo.

DISPLAY

```
   1 REM *** DISPLAY 1 ***
  10 INK 6: OVER 0: PAPER 0: BORDER 0: CLS

  20 FOR i=-PI TO PI STEP .1
  30 PLOT 128,0: DRAW 0,175,i
  40 NEXT i
  50 PAUSE 400
  55 PAPER 3: OVER 1
  57 FOR j=0 TO 1
  60 FOR i=0 TO 255 STEP 3
  70 PLOT 0,0: DRAW i,175
  80 NEXT i
  90 FOR i=175 TO 0 STEP ¬3
 100 PLOT 0,0: DRAW 255,i
 110 NEXT i
 120 IF j=0 THEN PAUSE 200: BORDER 7: PAPE
R 7: INK 1: CLS
 130 NEXT j
 140 PAUSE 400
 270 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: CLS
 280 FOR i=-87 TO 88
 290 PLOT 127,87: DRAW -127,i
 300 PLOT 127,87: DRAW 128,i
 310 NEXT i
 320 FOR i=-127 TO 128
 330 PLOT 127,87: DRAW i,-87
 340 PLOT 127,87: DRAW i,88
 350 NEXT i
 360 PAUSE 800
 370 PAPER 6: INK 2: BORDER 6: CLS
 380 FOR i=6 TO 171 STEP 2
 390 PLOT 0,i: DRAW i,-i,-PI/2
 400 PLOT 255,i: DRAW -i,-i,PI/2
 410 PLOT i,175: DRAW -i,-i,-PI/2
 420 PLOT 255,175-i: DRAW -i,i,-PI/2
 430 NEXT i
9998 STOP
9999 CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,4;"FERMA IL
 REGISTRATORE!!!";AT 11,1; FLASH 0;"Premi
un tasto per cominciare.": PAUSE 0: CLS :
RUN
```

Un programma per convincere tutti che il vostro computer serve davvero.

Questo piccolo e simpatico programma è la tipica dimostrazione da dare a qualche scettico ad oltranza, tutt'altro convinto delle grandi possibilità offerte da quello strano "scatolo" nero, pieno di scritte incomprensibili che è il vostro Spectrum (almeno come appare a LUI - povero ignaro).
Il programma si compone di alcune tipiche elaborazioni grafiche realizzate mediante sapiente impiego delle istruzioni apposite del BASIC Sinclair, e non mancherà certo di produrre il necessario "effetto sbalordimento" sufficiente a convertire al computer anche il più riottoso degli amici (o...papà).

Tratto da Paper Book

COLLISIONI

Un rally spericolato contro auto kamikaze

Voi e lo Spectrum state guidando, ognuno con la propria auto da corsa, in un tracciato a quattro piste. Ma non si tratta di una vera e propria corsa: le auto, infatti, procedono in direzione opposta e quella guidata dallo Spectrum farà di tutto per vernirvi addosso! Quanti giri saprete resistere prima che avvenga l'inevitabile fine?
Alla partenza il programma vi chiederà il grado di difficoltà, che dovrete inserire battendo un numero compreso tra 1 e 9. Ovviamente, più questo è alto e più aumenta la vostra pazzia suicida e quella omicida del vostro av-

```
 100 GO SUB 9000: REM preparati per la pri
ma corsa
 200 IF yy=21-yt THEN LET nyx=yx+1: IF yx=
30-yt THEN LET nyy=yy-1: LET y$=CHR$ 145
 210 IF yy=yt THEN LET nyx=nyx-1: IF yx=yt
+1 THEN LET nyy=yy+1: LET y$=CHR$ 145
 220 IF yx=yt THEN LET nyy=yy+1: IF yy=20-
yt THEN LET nyx=yx+1: LET y$=CHR$ 144
 230 IF yx=31-yt THEN LET nyy=yy-1: IF yy=
yt+1 THEN LET nyx=yx-1: LET y$=CHR$ 144
 240 IF nyx=15+(yy>12) OR nyy=11 THEN LET
yf=2*((yt<7 AND INKEY$="i")-(yt>1 AND INKE
Y$="o"))
 250 IF yf<>0 THEN LET nyx=nyx+((nyx=yt)-(
nyx=31-yt))*SGN yf: LET nyy=nyy+((nyy=yt)-
(nyy=21-yt))*SGN yf: LET yt=yt+SGN yf: LET
 yf=yf-SGN yf
 260 IF nyy=cy AND nyx=cx THEN GO TO 400
 300 IF cy=21-ct THEN LET ncx=cx-1: IF cx=
ct+1 THEN LET ncy=ncy-1: LET c$=CHR$ 145
 310 IF cy=ct THEN LET ncx=cx+1: IF cx=30-
ct THEN LET ncy=cy+1: LET c$=CHR$ 145
 320 IF cx=ct THEN LET ncy=cy-1: IF cy=ct+
1 THEN LET ncx=cx+1: LET c$=CHR$ 144
 330 IF cx=31-ct THEN LET ncy=cy+1: IF cy=
20-ct THEN LET ncx=cx-1: LET c$=CHR$ 144
 340 IF (ncx=15+(ncy>8)) OR ncy=11 THEN IF
 RND<s/10 THEN LET cf=2*SGN (yt-ct)
 350 IF cf<>0 THEN LET ncx=ncx+((ncx=ct)-(
ncx=31-ct))*SGN cf: LET ncy=ncy+((ncy=ct)-
(ncy=21-ct))*SGN cf: LET ct=ct+SGN cf: LET
 cf=cf-SGN cf
 400 PRINT AT yy,yx;" ";AT cy,cx;" ";AT ny
y,nyx; INK 1;y$;AT ncy,ncx; INK 2;c$
 410 LET yx=nyx: LET yy=nyy: LET cx=ncx: L
ET cy=ncy
 420 IF yx=16 AND yy<8 THEN LET lap=lap+1:
 PRINT AT 9,12;lap;" GIRO";("s" AND lap>1)

 430 IF yx<>cx OR yy<>cy THEN GO TO 200
 500 FOR a=1 TO 6: FOR b=144 TO 145: BEEP
.03,-40: PRINT INK a;AT yy,yx;CHR$ b: NEXT
 b: NEXT a
 510 PRINT AT yy,yx;CHR$ 146
 520 IF lap>hi THEN LET hi=lap: PRINT AT 1
1,12;"  PUNTI  ";AT 12,15;hi
 530 INPUT "Premi ENTER per un'altra corsa
"; LINE i$
 540 PRINT AT yy,yx;" ": GO SUB 9200: GO T
O 200
9000 REM disegna il tracciato
9010 INK 0: PAPER 7: FLASH 0: BRIGHT 0: OV
```

Collisioni

```
ER 0: INVERSE 0: BORDER 7: CLS
9020 FOR a=32 TO 160 STEP 32: PLOT a/2,a/2
-13
9030 DRAW 256-a,0: DRAW 12,12,PI/2
9040 DRAW 0,176-a: DRAW -12,12,PI/2
9050 DRAW a-256,0: DRAW -12,-12,PI/2
9060 DRAW 0,a-176: DRAW 12,-12,PI/2
9070 NEXT a
9080 FOR a=2 TO 6: PRINT AT a,15;"  ";AT a
+13,15;"  ": NEXT a
9090 FOR a=10 TO 12: PRINT AT a,2;"     ";
AT a,25;"     ": NEXT a
9100 REM auto
9110 DATA 231,66,255,255,255,255,66,231
9120 DATA 189,255,189,60,60,189,255,189
9130 DATA 36,90,189,126,126,189,90,36
9140 RESTORE 9100
9150 FOR a=0 TO 23: READ b: POKE USR "a"+a
,b: NEXT a
9160 LET hi=0
9200 REM valori di partenza
9210 LET yx=15: LET yy=1: LET yt=1: LET ny
x=yx: LET nyy=yy: LET y$=CHR$ 144: LET yf=
0
9220 LET cx=16: LET cy=7: LET ct=7: LET nc
x=cx: LET ncy=cy: LET c$=CHR$ 144: LET cf=
0
9230 LET lap=0: PRINT AT 9,12;"       "
9240 INPUT "Difficolta' (1-9)? ";s
9999 RETURN
```

versario. Potete eseguire un movimento alla volta e l'unico controllo che avrete a disposizione è quello dello spostamento da una pista all'altra all'altezza delle aperture. Il tasto "I" sposta verso l'interno, il tasto "O", verso l'esterno.

tratto da "Alla scoperta del Basic Spectrum" di Mike Lord, G.E.J. in vendita con cassetta a L. 34.000.

ARCHIVIO

Un data base completo ed efficiente da adattare alle proprie esigenze.

Questo programma gestisce una base di dati, cioè consente una raccolta di informazioni relative a una data applicazione (rubriche telefoniche, bi-

```
  1 PRINT AT 9,3; FLASH 1;"Fermare il reg
istratore!";AT 10,1; FLASH 0;"Premere un t
asto per partire": PAUSE 0: CLS
  30 PRINT "Questo programma consente la
  creazione di liste di record.  La defin
izione della loro       quantita' e lunghe
zza e' a      vostro piacere, sempre nei
   limiti imposti dalla RAM a       dispos
izione. Per i meno espertidiremo che un re
cord e' una      serie di informazioni omog
enee  sullo stesso soggetto."
  31 PRINT "Un record e' composto da campi
, ognuno dei quali contiene una  informaz
ione specifica. Esempio:in una rubrica tel
efonica puo'  esserci un campo chiamato NO
ME, un campo NUM.TEL. e cosi' via,  per un
a gamma di applicazioni   limitata solamen
te dalla vostra immaginazione."
  32 PRINT #0;"premi un tasto per prosegui
re": PAUSE 0: CLS
  33 PRINT "Una volta stabilito il numero
  dei record, i campi che li      formano
e la lunghezza di questiultimi, non sara'
piu' possibilemodificare la struttura di
   quell'archivio. Evidentemente  e' pos
sibile avere su cassetta  diversi archivi
(gestibili uno  alla volta) strutturati in
 modi diversi."'"Nel caso che introduciate
 un   dato piu' lungo del consentito  il
computer non lo accettera', permettendovi
 di reinserirlo    correttamente."
  34 PRINT #0;"premi un tasto per prosegui
re": PAUSE 0
  80 CLS : LET ctr=0: LET variazione=0: LE
T cancellazione=0: LET z$="ARCHIVIO"
  90 INPUT "quanti records? ";re
 100 INPUT "Quanti campi vuoi per record?
(massimo 10) ";ca
 110 IF ca>10 THEN GO TO 100
 120 DIM n$(10,10): DIM m(10)
 125 FOR a=1 TO 10: LET m(a)=1: NEXT a
 130 FOR a=1 TO ca
 140 INPUT "nome ";(a);"' campo";n$(a)
 160 INPUT "lunghezza ";(a);"' campo(max32
)";m(a)
 170 IF m(a)>32 THEN GO TO 160
 175 NEXT a
 180 DIM a$(re,m(1)): DIM b$(re,m(2)): DIM
 c$(re,m(3)): DIM d$(re,m(4)): DIM e$(re,m
(5)): DIM f$(re,m(6)): DIM g$(re,m(7)): DI
M h$(re,m(8)): DIM i$(re,m(9)): DIM l$(re,
m(10))
 190 CLS : PRINT "1 INTRODUZIONE RECORD":
PRINT : PRINT "2 RICERCA RECORD": PRINT :
```

```
PRINT "3 VARIAZIONE DI UN CAMPO": PRINT :
PRINT "4 CANCELLAZIONE RECORD": PRINT : PR
INT "5 SALVATAGGIO DATI"
 200 INPUT "Opzione scelta? ";op
 210 IF op>5 THEN GO TO 200
 220 IF op=1 THEN GO SUB 500
 230 IF op=2 THEN GO TO 1000
 240 IF op=3 THEN GO SUB 1500
 250 IF op=4 THEN GO SUB 2000
 260 IF op=5 THEN GO SUB 2500
 270 GO TO 190
 500 REM introduzione dati
 505 CLS
 510 LET ctr=ctr+1
 520 FOR a=1 TO ca
 530 IF a=1 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 530
 535 IF a=1 THEN LET a$(ctr)=r$
 540 IF a=2 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 540
 545 IF a=2 THEN LET b$(ctr)=r$
 550 IF a=3 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 550
 555 IF a=3 THEN LET c$(ctr)=r$
 560 IF a=4 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 560
 565 IF a=4 THEN LET d$(ctr)=r$
 570 IF a=5 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 570
 575 IF a=5 THEN LET e$(ctr)=r$
 580 IF a=6 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 580
 585 IF a=6 THEN LET f$(ctr)=r$
 590 IF a=7 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 590
 595 IF a=7 THEN LET g$(ctr)=r$
 600 IF a=8 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 600
 605 IF a=8 THEN LET h$(ctr)=r$
 610 IF a=9 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
LEN r$>m(a) THEN GO TO 610
 615 IF a=9 THEN LET i$(ctr)=r$
 620 IF a=10 THEN INPUT (n$(a));" ";r$: IF
 LEN r$>m(a) THEN GO TO 620
 625 IF a=10 THEN LET l$(ctr)=r$
 630 NEXT a
 640 LET a=ctr: GO SUB 3000
 650 INPUT "Sono corretti i dati introdott
i? (s/n) ";r$
 660 IF r$<>"s" AND r$<>"n" THEN GO TO 650
 670 IF r$="n" THEN GO TO 520
 680 INPUT "Vuoi introdurre un altro Recor
d? (s/n) ";r$
 690 IF r$<>"n" AND r$<>"s" THEN GO TO 680
 695 IF r$="s" AND ctr=re THEN PRINT #0;"N
on c'e' piu' spazio in archivio": PRINT #1
;"premi un tasto per proseguire": PAUSE 0:
 GO TO 190
```

Archivio

blioteca di casa, elenco dei programmi, ecc.). Ogni informazione è racchiusa in un record (un numero telefonico, un libro, un programma...) composto da campi, ovvero informazioni più specifiche sul soggetto in esame. Nell'archivio del-

Archivio

```
 700 IF r$="s" THEN GO TO 510
 710 RETURN
1000 REM ricerca record
1010 CLS
1020 FOR x=1 TO ca: PRINT x;" ";n$(x): PRI
NT : NEXT x
1030 INPUT "Campo con cui cercare il recor
d? ";sc
1040 IF sc>ca THEN GO TO 1030
1050 INPUT "introduci il dato per la ricer
ca ";o$
1055 IF LEN o$>m(sc) THEN GO TO 1050
1058 LET r=m(sc)-LEN o$: LET o$=o$+"
                                "(1 TO r)
1060 IF sc=1 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=a$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1070 IF sc=2 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=b$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1080 IF sc=3 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=c$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1090 IF sc=4 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=d$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1100 IF sc=5 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=e$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1110 IF sc=6 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=f$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1120 IF sc=7 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=g$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1130 IF sc=8 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=h$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1140 IF sc=9 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=i$
(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1150 IF sc=10 THEN FOR a=1 TO ctr: IF o$=l
$(a) THEN GO SUB 3000: GO TO 1170
1155 NEXT a
1160 PRINT #0;"Il dato introdotto non c'e:
forsehai scritto male": PAUSE 200: GO TO 1
190
1170 IF variazione=1 THEN LET variazione=0
: RETURN
1180 IF cancellazione=1 THEN LET cancellaz
ione=0: RETURN
1190 INPUT "Vuoi vedere un altro record? (
s/n) ";r$
1200 IF r$<>"s" AND r$<>"n" THEN GO TO 119
0
1210 IF r$="s" THEN GO TO 1010
1215 LET variazione=0: LET cancellazione=0

1220 GO TO 190
1500 REM variazione campo
1505 CLS
1510 LET variazione=1: GO SUB 1000
1520 INPUT "Quale campo? (scrivi il numero
 corrispondente) ";ri
1525 IF ri>ca THEN GO TO 1520
1530 INPUT "Con cosa vuoi sostituirlo? ";s
$
```

la biblioteca domestica ci saranno così diversi record ognuno contenente un libro; in tutti i record ci sarà la medesima strutturazione in campi (titolo

```
1540 IF ri=1 THEN IF LEN s$>m(1) THEN GO T
O 1530
1550 IF ri=1 THEN LET a$(a)=s$: GO SUB 300
0
1560 IF ri=2 THEN IF LEN s$>m(2) THEN GO T
O 1530
1570 IF ri=2 THEN LET b$(a)=s$: GO SUB 300
0
1580 IF ri=3 THEN IF LEN s$>m(3) THEN GO T
O 1530
1590 IF ri=3 THEN LET c$(a)=s$: GO SUB 300
0
1600 IF ri=4 THEN IF LEN s$>m(4) THEN GO T
O 1530
1610 IF ri=4 THEN LET d$(a)=s$: GO SUB 300
0
1620 IF ri=5 THEN IF LEN s$>m(5) THEN GO T
O 1530
1630 IF ri=5 THEN LET e$(a)=s$: GO SUB 300
0
1640 IF ri=6 THEN IF LEN s$>m(6) THEN GO T
O 1530
1650 IF ri=6 THEN LET f$(a)=s$: GO SUB 300
0
1660 IF ri=7 THEN IF LEN s$>m(7) THEN GO T
O 1530
1670 IF ri=7 THEN LET g$(a)=s$: GO SUB 300
0
1680 IF ri=8 THEN IF LEN s$>m(8) THEN GO T
O 1530
1690 IF ri=8 THEN LET h$(a)=s$: GO SUB 300
0
1700 IF ri=9 THEN IF LEN s$>m(9) THEN GO T
O 1530
1710 IF ri=9 THEN LET i$(a)=s$: GO SUB 300
0
1720 IF ri=10 THEN IF LEN s$>m(10) THEN GO
 TO 1530
1730 IF ri=10 THEN LET l$(a)=s$: GO SUB 30
00
1740 INPUT "Vuoi variare un altro campo? "
;r$
1750 IF r$<>"n" AND r$<>"s" THEN GO TO 174
0
1760 IF r$="s" THEN GO TO 1520
1770 RETURN
2000 REM cancellazione record
2010 LET cancellazione=1: GO SUB 1000
2015 PAUSE 200
2020 FOR x=a TO (ctr-1)
2030 LET a$(x)=a$(x+1)
2040 LET b$(x)=b$(x+1)
2050 LET c$(x)=c$(x+1)
2060 LET d$(x)=d$(x+1)
2070 LET e$(x)=e$(x+1)
2080 LET f$(x)=f$(x+1)
2090 LET g$(x)=g$(x+1)
2100 LET h$(x)=h$(x+1)
2110 LET i$(x)=i$(x+1)
```


del libro, autore, editore, prezzo, data di acquisto, eventuale prestito, numero di pagine e così via). L'archivio può essere aggiornato modificando, ag-

Archivio

giungendo o togliendo record; è possibile poi rintracciare un record indicandone il contenuto di un campo.
Non spendiamo altre parole, poiché il programma già di per sé stesso abbonda in chiarimenti e spiegazioni. Quanto al listato, le REM in esso contenute illustrano i compiti svolti dalle varie routine presenti, favorendone la comprensione.

Tratto da Super Sinc 4/84

```
2120 LET l$(x)=l$(x+1)
2130 NEXT x
2135 LET ctr=ctr-1
2137 PRINT #0; FLASH 1;"   CANCELLAZIONE E
FFETTUATA!   ": PRINT #1;" premi un tasto
per proseguire  ": PAUSE 0
2140 RETURN
2500 REM salvataggio dati
2510 INPUT "vuoi cambiare il nome di regis
trazione? (s/n) ";r$
2515 IF r$<>"s" AND r$<>"n" THEN GO TO 251
0
2520 IF r$="n" THEN SAVE z$ LINE 190: RETU
RN
2530 INPUT "Nuovo nome? (10 posizioni max.
) ";z$
2540 IF LEN z$>10 THEN GO TO 2530
2550 SAVE z$ LINE 190
2555 VERIFY z$
2560 RETURN
3000 REM video
3005 PAPER 1: CLS :
3010 PRINT TAB 14; FLASH 1; PAPER 7;"RECOR
D": PAPER 7: PRINT
3015 FOR x=1 TO ca
3020 PRINT AT x*2,0; PAPER 6;"          (";
x;")";n$(x);"          "
3030 IF x=1 THEN PRINT AT 3,0;a$(a)
3040 IF x=2 THEN PRINT AT 5,0;b$(a)
3050 IF x=3 THEN PRINT AT 7,0;c$(a)
3060 IF x=4 THEN PRINT AT 9,0;d$(a)
3070 IF x=5 THEN PRINT AT 11,0;e$(a)
3080 IF x=6 THEN PRINT AT 13,0;f$(a)
3090 IF x=7 THEN PRINT AT 15,0;g$(a)
3100 IF x=8 THEN PRINT AT 17,0;h$(a)
3110 IF x=9 THEN PRINT AT 19,0;i$(a)
3120 IF x=10 THEN PRINT AT 21,0;l$(a)
3130 NEXT x
3140 RETURN
```

FUOCHI NELLA NOTTE

```
  10 GO SUB 3000
  20 DIM i$(704): DIM e(3): DIM f(6): DIM
l(3): DIM r$(21)
  25 LET hisc=0: LET h$=""
  30 PAPER 7: BORDER 1: INK 0: FLASH 0: BR
IGHT 0: OVER 0: CLS
  40 RANDOMIZE
  50 LET e(1)=6: LET e(3)=10: LET e(2)=14
  60 LET l(1)=9: LET l(2)=15: LET l(3)=21
  70 LET l=3: LET l1=3
  75 LET sc=0
  80 LET s1=6
  90 LET li=3
 100 PRINT AT 4,10; INK 1; PAPER 6; FLASH
1;"F U O C H I";AT 5,10;"   NELLA   ";AT 6
,10;" N O T T E "
 130 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 130
 140 PRINT AT 12,7;"ISTRUZIONI (S/N) ? ";
 160 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO T
O 1660
 170 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN PRIN
T "NO": GO TO 1800
 200 GO TO 160
 460 PRINT INK 1;AT 1,12;"{7g8}";AT 2,12;"
{7g8}"
 470 PRINT AT 0,7;sc; INK 1;"{2g8}"
 480 RETURN
 500 IF s<=-2 THEN GO TO 2250
 510 RESTORE 530
 520 FOR k=1 TO 6
 530 READ yc,xc
 540 IF f(k)=0 THEN PRINT AT yc,xc; FLASH
1; INK 0;"+"
 550 NEXT k
 600 GO TO 1580
 900 IF in=2 THEN LET sc=sc-5: BEEP .5,-30
: LET xco=x: LET yco=y: GO TO 970
 920 LET in=2: LET sc=sc+5
 940 PRINT AT yco,xco; INK 1;"X"
 945 LET l=l+1
 950 LET l1=INT (RND*3)+1
 955 IF l>3 THEN LET l=1
 965 PRINT AT e(l),l(l1); INK 2; FLASH 1;"
{F}"
 970 GO SUB 460: BEEP .01,10
 980 RETURN
1000 IF in=0 THEN PRINT AT 1,12;"PRENDI";A
T 2,13;"TORCIA": FOR f=50 TO -50 STEP -10:
```

Siete i custodi dei sacri falò che decidono della vostra vita. Attenzione!

Ai limiti estremi di un reticolo di strade, sei lucenti falò rischiarano le tenebre. Il problema sta nel fatto che voi siete i responsabili di tali fuochi, prezioso dono divino, e dovete cercare di impedire che più di tre di essi siano spenti contemporaneamente: in gioco c'è la vostra vita!

Fuochi nella notte

```
 BEEP .1,f: NEXT f: LET sc=sc-15: GO TO 10
85
1010 PRINT AT 1,13;"FUOCO": BEEP .1,-20: B
EEP .1,20
1020 RESTORE 1040
1025 PRINT AT yco,xco; INK 6; FLASH 1;"{F}
"
1030 FOR k=1 TO 6
1040 READ yc,xc
1050 IF yco=yc AND xco=xc THEN LET f(k)=IN
T (RND*100)+time
1060 NEXT k
1070 LET sc=sc+25
1075 LET time=time-2
1080 LET in=0
1085 GO SUB 460: LET xco=x: LET yco=y
1090 RETURN
1095 DATA 2,10,2,20,10,3,10,27,18,10,18,20
1105 IF ATTR (yco,xco)=184 THEN GO TO 1000

1110 IF ATTR (yco,xco)=186 THEN GO TO 900
1120 IF ATTR (yco,xco)=190 THEN PRINT AT 1
,12;" AHI!! ";AT 2,12;"USTIONE": FOR b=50
TO -50 STEP -25: BEEP .1,b: NEXT b: LET sc
=sc-5: GO TO 1180
1130 PRINT AT y,x; INK 1;"X"
1140 PRINT AT 1,12;"FUORI";AT 2,13;"STRADA
"
1150 BEEP .5,-30
1160 POKE 23560,52
1170 LET sc=sc-10
1180 LET yco=y: LET xco=x
1190 GO SUB 460
1200 RETURN
1495 POKE 23560,52
1500 LET y=yco: LET x=xco
1510 LET xco=xco+(PEEK 23560=56)-(PEEK 235
60=53)
1520 LET yco=yco+(x=xco AND PEEK 23560=54)
-(x=xco AND PEEK 23560=55)
1530 IF SCREEN$ (yco,xco)<>"X" THEN GO SUB
 1100
1540 LET f(1)=f(1)-1
1545 LET f(2)=f(2)-1
1550 LET f(3)=f(3)-1
1555 LET f(4)=f(4)-1
1560 LET f(5)=f(5)-1
1565 LET f(6)=f(6)-1
1570 LET s=SGN f(1)+SGN f(2)+SGN f(3)+SGN
f(4)+SGN f(5)+SGN f(6)
1575 IF s<>s1 THEN GO TO 500
1580 LET s1=s
1585 IF yco=y AND xco=x THEN GO TO 1595
1590 PRINT AT y,x; INK 1;"X"
1595 PRINT AT yco,xco; INK in;"{E}"
1600 GO TO 1500
1660 CLS : RESTORE 1670
1670 FOR n=1 TO 16: READ c$
```

A tale scopo dovrete aggirarvi per i viottoli del reticolo alla ricerca di una torcia fiammeggiante con cui riattizzare il fuoco che si sta spegnendo: tuttavia la torcia servirà una sola volta, quindi dovrete immediatamente cercarne un'altra per evitare la vostra morte. Quando riuscirete a rav-

```
1675 PRINT AT 1+n,(16-LEN c$/2);
1680 FOR i=1 TO LEN c$
1685 PRINT c$(i);: BEEP .01,-10
1690 PAUSE 1: NEXT i
1695 NEXT n
1700 DATA "ISTRUZIONI",""
1710 DATA "Scopo del gioco e'","impedire c
he si","spengano i fuochi.","Se ne lascera
i"
1715 DATA "spegnere 3,MORIRAI.","Puoi ravv
ivare il","fuoco spento con","la torcia fi
ammeggiante."
1720 DATA "Totalizzerai punti","negativi s
e","compirai un errore,","ad esempio cerca
re","di accendere il fuoco"," senza avere
la torcia."
1725 PRINT AT 21,3;"PREMI ENTER PER CONTIN
UARE"
1730 IF INKEY$<>CHR$ 13 THEN GO TO 1730
1735 CLS
1740 PRINT AT 1,9;"ISTRUZIONI"''"I tasti d
i controllo sono:"
1750 PRINT AT 6,4;"6=giu            7=su"''T
AB 4;"5=sinistra       8=destra"
1760 PRINT ''" E ricorda questi simboli:"
1780 PRINT AT 13,4;"{E}:SEI TU!";AT 13,16;
 INK 2; FLASH 1;"{F}"; FLASH 0; INK 0;":TO
RCIA"
1790 PRINT AT 15,4; INK 6; FLASH 1;"{F}";
FLASH 0; INK 0;":FUOCO";AT 15,16; FLASH 1;
"+"; FLASH 0;":FUOCO SPENTO"
1795 PAUSE 100
1800 PRINT ''"SCEGLI IL LIVELLO DI DIFFICO
LTA'"'"da  1 (facile)  a  5 (difficile)"
1810 LET d$=INKEY$: IF d$<"1" OR d$>"5" TH
EN GO TO 1810
1980 LET dif=VAL d$
1990 LET time=130-10*dif
2000 LET a$="{A}X{B}": LET g$="{A}{g8}{B}"

2010 LET b$="{C}X{D}": LET h$="{C}{g8}{D}"

2020 LET c$="{3g8}          {3g8}"
2025 LET d$="X                X"
2030 LET e$="X  X            X  X"
2040 LET f$=" XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX "
2060 INK 7: CLS
2070 FOR y=2 TO 18
2075 BEEP .01,y*2
2080 PRINT AT y,10;(d$ AND y<6)+(d$ AND y>
14);AT y,7;e$ AND y>=6 AND y<=14;AT y,9;(c
$ AND y=2)+(c$ AND y=18)
2090 NEXT y
2100 PRINT INVERSE 1;AT 6,8;f$(2 TO 16);AT
 14,8;f$(2 TO 16);AT 10,2;f$
2110 PRINT AT 1,9;g$;AT 1,19;g$;AT 9,2;g$;
AT 9,26;g$;AT 17,9;a$;AT 17,19;a$;AT 9,14;
g$
```

Fuochi nella notte

vivare un falò guadagnerete 25 punti, mentre incapperete in pesanti detrazioni di punteggio ogni qualvolta tenterete di attivare un fuoco senza disporre della torcia regolamentare, quando urterete contro le pareti del reticolo, o vi avvicinerete troppo a fiamme vive riportando dolorose ustioni.
Il movimento del vostro

Fuochi nella notte

```
2120 PRINT AT 3,9;b$;AT 3,19;b$;AT 11,2;h$
;AT 11,26;h$;AT 19,9;h$;AT 19,19;h$;AT 11,
14;h$
2130 PRINT AT 0,0; INK 1; INVERSE 1; OVER
1;i$
2140 INK 0: PRINT AT 0,1;"PUNTI:0";AT 0,21
;"VITE :3";AT 21,6;"MASSIMO PUNTEGGIO:";hi
sc
2150 INK 0: LET k=INT (RND*6)+1
2155 PRINT AT e(l),l(11); INK 1;"X"
2160 IF l=3 THEN LET l=INT (RND*2)+1
2170 PRINT INK 2; FLASH 1; INVERSE 1;AT e(
l),l(11);"{F}"
2175 PRINT AT 0,27;li
2180 PRINT AT 10,15; INK 0;"{E}"
2190 RESTORE
2195 FOR i=1 TO 6
2200 LET f(k)=INT (RND*31)+i*(40-4*dif)
2205 IF k=6 THEN LET k=0
2210 LET k=k+1: LET in=0
2215 READ yc,xc
2220 PRINT AT yc,xc; INK 6; FLASH 1;"{F}"
2225 NEXT i
2230 LET yco=10: LET xco=15
2235 LET s1=6
2245 GO TO 1490
2250 LET li=li-1
2260 IF li THEN FOR g=6 TO 1 STEP -1: BEEP
 .1,10*g-20: PRINT AT 0,0; OVER 1; INK g;i
$: NEXT g: PRINT AT y,x; INK 1;"X": GO TO
2150
2275 FOR g=25 TO 0 STEP -1
2280 OUT 254,INT (RND*32)
2285 BEEP .01,2*g
2290 NEXT g
2295 CLS : IF sc<=hisc THEN GO TO 2330
2300 LET hisc=sc
2305 BEEP .3,10: BEEP .6,20
2310 PRINT AT 5,11; FLASH 1;"BEN FATTO";AT
 7,3; INVERSE 1;"E' IL PUNTEGGIO PIU' ALTO
"
2320 PRINT 'TAB 5;"Il tuo nome, prego ?":
INPUT ;r$
2330 BEEP .3,10: BEEP .6,20: CLS : PRINT A
T 1,4;"IL MIGLIOR RISULTATO E' "''TAB 11;h
isc;" PUNTI,"''TAB 4;"REALIZZATO DA  ";r$
2350 PRINT AT 11,2;"HAI TOTALIZZATO: ";sc;
" PUNTI"
2360 PRINT AT 13,2;"UN'ALTRA PARTITA   (S/
N) ? ";
2365 LET d$=INKEY$: IF d$="" THEN GO TO 23
65
2370 IF d$="S" OR d$="s" THEN GO TO 30
2375 IF d$="N" OR d$="n" THEN PRINT "NO"''
'''"O.K. .... Ciao....": STOP
2380 GO TO 2365
3000 REM udg
3010 RESTORE 3030: LET ud=8
3020 FOR u=0 TO 7: LET ud=ud-1
```

omino è controllato dai tasti del cursore, da "5" a "8", come indicato dalle frecce.
In tal senso si rendono opportuni un paio di consigli: poiché il programma è interamente realizzato in BASIC assicuratevi di premere a fondo i ta-

```
3030 READ a,b,c,d
3040 POKE USR "a"+u,a
3050 POKE USR "b"+u,b
3060 POKE USR "c"+ud,a
3070 POKE USR "d"+ud,b
3080 POKE USR "e"+u,c
3090 POKE USR "f"+u,d
3100 NEXT u
3110 DATA 0,0,60,96,3,192,90,48,15,240,126
,120,31,248,102,124,63
3120 DATA 252,255,56,63,252,189,28,127,254
,195,56,127,254,126,16
3130 RETURN
9999 CLS : PRINT FLASH 1;AT 10,4;"FERMA IL
 REGISTRATORE!!!";AT 11,1; FLASH 0;"Premi
un tasto per cominciare.": PAUSE 0: CLS :
RUN
```


sti, in modo che "l'ordine" venga recepito; inoltre, dato che quando viene premuto un tasto l'omino si dirige nella direzione voluta sino a nuovo ordine, rilasciate il tasto stesso: ne guadagnere in agibilità ed eviterete di confondere l'omino nell'assunzione del nuovo comando.

Tratto da Paper Book

PRENOTA SUBITO ALLA TUA EDICOLA

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.
Se la tua performance con HERBERT'S D.P. sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.
Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco HERBERT'S D.P. ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ____________________

Cognome ____________________

Via ____________________

CAP ______ Città ____________ Prov. ______

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.